

**Laporan
Pengabdian kepada Masyarakat**

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO BAGI GURU
SDN KUTA PASIE BAET BAITUSSALAM**



Tim Pelaksana:

Nama	NIDN
Regina Rahmi, M.Pd	0103038204
Safrina Junita, M.Pd	1317069101
Haris Munandar, M.Pd	1316038901

**UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan Pembuatan Media Ajar Berbasis Video bagi Guru SDN Kuta Pasie Baet Baitussalam
2. Bidang : Pengabdian
3. Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Regina Rahmi, M.Pd
 - b. NIDN : 0103038204
 - c. Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Inggris
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Bangsa Getsempena
 - e. Alamat Rumah : Baet
 - f. HP/Email : 0853-6000-3382/regina@bbg.ac.id
4. Anggota Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Safrina Junita, M.Pd
 - b. NIDN : 1317069101
 - c. Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Bangsa Getsempena
 - e. Alamat Rumah : Cot Paya Blok D Kajhu
 - f. HP/Email : 085260175354/safrinajunita@gmail.com
5. Anggota Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Haris Munandar, M.Pd
 - b. NIDN : 1316038901
 - c. Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Bangsa Getsempena
 - e. Alamat Rumah : Jalan Lampoh Taroem Desa Blang Krueng
 - f. HP/Email : 085276166924/harisdda07@gmail.com
6. Jangka Waktu Kegiatan : 10-17 Januari 2022
7. Lokasi Kegiatan : SD N Kuta Pasie Baet Baitussalam
8. Biaya Yang Diperlukan : Rp 3. 975.000,-
9. Sumber Dana : Pribadi

Banda Aceh, 14 Februari 2022

Mengetahui,
Ketua LPPM UBBG


Intan Kemala Sari, M.Pd
NIDN. 0127088602

Ketua Pelaksana,


Regina Rahmi, M.Pd
NIDN. 0103038204

Menyetujui:
Ketua UBBG


Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si
NIDN. 0117126801

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO BAGI GURU SDN KUTA PASIE BAET BAITUSSALAM

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru SDN Kuta Pasie Baet Baitussalam menggunakan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif. Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara menyampaikan beberapa informasi dan memberikan pelatihan langsung kepada guru kelas terkait pemanfaatan aplikasi microsoft power point untuk membuat animasi sederhana dan membuat materi ajar audio visual. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan secara umum tentang pentingnya media pembelajaran interaktif dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Pemberian materi pelatihan dilanjutkan dengan kegiatan kerja langsung/praktek. Tanya jawab digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi oleh metode-metode di atas. Kegiatan ini melibatkan dosen jurusan pendidikan guru sekolah dasar dan dosen pendidikan bahasa inggris dari universitas bina bangsa Getsempena Banda Aceh dan juga melibatkan guru-guru di SDN Kuta Pasie Baet Baitussalam. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang diperoleh berupa bertambahnya wawasan dan pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (KBM). Serta terampil dalam membuat animasi sederhana dan materi ajar audio visual melalui aplikasi microsoft power point.

Kata Kunci: Media ajar, *power point*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi pendidikan diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan pendidikan, misalnya untuk mengatasi kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar masyarakat yang sangat cepat pertumbuhannya serta untuk membantu pelajar menguasai pengetahuan yang sangat berkembang untuk membantu peserta didik baik secara individual maupun secara berkelompok, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Guru sebagai tenaga pengajar memegang peranan penting dalam berhasil tidaknya suatu pendidikan di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari rencana atau persiapan yang baik oleh guru. Hal yang terpenting bagi seorang guru sebelum mengajar salah satunya adalah mempersiapkan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif.

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *microsoft power point*. Aplikasi ini dirancang untuk membantu seseorang mempresentasikan materi pelajaran atau bahan presentasi dimana pendidik dapat menuangkan ide-ide yang berhubungan dengan bidang kerja atau materi pembelajaran yang akan disampaikan hingga menjadi jelas (Marisa, dkk, 7.12: 2011). Dengan kata lain, Microsoft power point merupakan salah satu media presentasi atau publikasi yang dapat dipakai oleh guru untuk menyajikan materi pembelajarannya sehingga kegiatan belajar mengajar lebih interaktif dan menarik. Khususnya bagi guru sekolah dasar memberikan suasana belajar yang menarik bagi siswanya.

Adapun berdasarkan analisis situasi lapangan persoalan prioritas di SDN Kuta Pasie Baet Baitussalam adalah:

1. Belum dioptimalkannya *software* komputer dalam pembelajaran.
2. Guru belum terampil dalam mengembangkan pembelajaran berbasis komputer.
3. Guru membutuhkan pelatihan dan bimbingan untuk mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan komputer untuk mengembangkan proses pembelajaran.
4. Guru membutuhkan pelatihan dalam menyajikan presentasi dengan menggunakan media presentasi.

B. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru SD N Kuta Pasie Baet Baitussalam menggunakan aplikasi *microsoft power point* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan efektif.

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat yang diperoleh dari pelatihan ini adalah

1. Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada guru tentang aplikasi *microsoft power point* yang dapat dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
2. Memberikan pelatihan kepada guru tentang cara pemanfaatan aplikasi *microsoft power point* dalam membuat animasi sederhana untuk pembelajaran .

D. Tinjauan Pustaka

Media pembelajaran, menurut Gagne dan Briggs, merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan penyalur pesan ajar yang disampaikan pada siswa yang diciptakan secara terencana oleh sumber sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Pemakaian media dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Dilihat dari manfaatnya, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Microsoft *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office. Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran. Program yang dihasilkanpun akan cukup menarik dan program ini bisa disambungkan ke jaringan internet.

a. Memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video

Fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan misalnya untuk pembelajaran menulis, membaca atau pembelajaran yang lain. Cara memasukan teks ke dalam program aplikasi ini cukup sederhana. Sesudah pemakai menghidupkan komputer dan masuk program Power point dan sesudah memilih jenis tampilan layar maka pemakai dapat menekan menu *insert* sesudah itu akan muncul berbagai pilihan. Salah satu pilihan itu adalah *insert textbox*. Tekan menu ini dan akan muncul kotak teks di dalam tampilan presentasi. Langkah berikutnya adalah mengkopi teks yang ingin dimasukkan dan kemudian menempelkannya (paste) pada kotak yang tersedia. Apabila tidak ingin mengkopi bisa juga menulis langsung dalam kotak teks yang sudah tersedia. Untuk memasukan gambar langkahnyapun sama dengan cara memasukkan teks. Pertama tekan menu *insert* sesudah itu pilih menu *insert picture*. Sesudah menu ini dipilih akan muncul dua pilihan *from file ...* dan *from clip art...* Apabila pemrogram ingin memasukkan

gambar dari *file* maka tekan pilihan pertama dan apabila ingin memakai gambar dari *clip art* yang sudah ada di komputer maka tekan pilihan yang kedua.

Suara dan video merupakan dua fasilitas yang disediakan oleh Microsoft *Powerpoint* yang sangat mendukung pemrograman pembelajaran. Untuk memasukkan video tekan menu *insert* dan selanjutnya tekan menu *movies and sounds*. Maka akan muncul dua pilihan untuk masing-masing. Untuk suara (*sounds*) akan muncul *sounds from file* dan *sounds from Gallery* demikian pula untuk *movies* akan muncul pilihan *Movies from file* atau *Movies from Gallery*. Pemrogram tinggal memilih jenis file yang akan dimasukkan.

b. Membuat tampilan menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi pembelajar untuk menjalankan program. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas yang pertama adalah *background*. *Background* akan memperindah tampilan program. Ada beberapa jenis *background* yang ditawarkan, yang pertama adalah dengan memberi warna, yang kedua dengan memberi tekstur dan yang ketiga adalah memasang gambar dari file sendiri.

Langkah pemasangan *background* adalah dengan menekan menu *format* dan kemudian menekan menu *background*. Sesudah itu akan muncul pilihan *background fill*, *more color* dan *fill effects*. Apabila pemrogram ingin memilih warna yang sudah ada maka tekan *apply*, apabila ingin memilih warna sendiri tekan *more color*, pilih warna dan tekan *apply*, dan apabila ingin memberi tekstur atau gambar sendiri maka tekan *fill effects*, pilih tekstur atau gambar dan tekan *apply*. Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layar dengan cara tampil yang bervariasi. Fasilitas animasi ini memungkinkan gambar atau objek lain tampil dari arah yang berbeda atau dengan cara yang berbeda. Objek bisa melayang dari atas, bawah, kanan, kiri, atau dari sudut. Objek juga bisa muncul dari tengah atau dari pinggir. Dengan sedikit kreatifitas fasilitas ini bisa menghasilkan *language games* yang menarik.

Pembuatan animasi dimulai dengan memilih objek yang akan dibuat animasi dengan cara mengklik objek itu. Sesudah itu pilih menu *Slide Show* dan kemudian

memilih menu *Custom Animation*. Sesudah menekan menu itu akan muncul berbagai pilihan diantaranya *order and timing* untuk mengatur urutan dan waktu tampil ke layar dan juga pilihan *effects* untuk mengatur efek yang diinginkan.

c. Membuat *Hyperlink*

Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembelajaran karena dengan hyperlink program bisa terhubung ke program lain atau ke jaringan internet. Hyperlink atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan programmer memberikan umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi dan otentik.

Langkah pembuatan hyperlink adalah dengan memilih objek yang akan kita link ke program lain atau internet. Sesudah kita memilih objek kita mengklik menu insert dan kemudian mengklik menu hyperlink maka akan muncul dialog box dan kemudian kita menuliskan alamat yang dituju misalnya sebuah file atau sebuah situs web dan kemudian mengklik OK maka objek itu akan tersambung ke alamat yang ditulis. Cara yang kedua adalah melalui menu slide show dan kemudian menekan action settings, sesudah itu akan muncul dialog box. Dengan mengisikan alamat dan mengklik OK maka objek akan tersambung ke alamat yang diinginkan. Fasilitas-fasilitas diatas adalah fasilitas utama dalam pengembangan materi pembelajaran dengan Microsoft *Powerpoint*. Fasilitas yang lain adalah fasilitas tambahan untuk membuat tampilan program lebih menarik dan mudah digunakan.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

A. Tempat dan Waktu Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilakukan di SD N Kuta Pasie Baet Baitussalam, waktu kegiatan dimulai dari tanggal 10 s/d 17 Januari 2022.

B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini berlangsung selama satu minggu dimulai dari tahapan perizinan kegiatan. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan sosialisai kepada guru tentang tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini. Tempat pelaksanaanya adalah di SD N Kuta Pasie Baet Baitussalam. Adapun tahapan pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Pendahuluan

Menyesuaikan pemilihan peserta kegiatan yang di fokuskan pada guru-guru kelas, maka perlu melakukan langkah-langkah berikut ini :

- a. Menghubungi kepala Sekolah SD N Kuta Pasie Baet Baitussalam, untuk menjelaskan maksud dari kegiatan yang akan dilakukan
- b. Menjelaskan latar belakang dan tujuan program yang akan diterapkan serta menyerap setiap saran dan masukan yang diberikan
- c. Memberikan sosialisasi tentang waktu pelaksanaan kegiatan
- d. Menyiapkan segala peralatan dan bahan baku kegiatan

2. Tahapan Pelaksanaan

- a. Memberikan pelatihan kepada guru kelas sesuai dengan waktu dan tempat yang telah disepakati.
- b. Kegiatan ini dilaksanakan dengan cara menyampaikan beberapa informasi dan memberikan pelatihan langsung kepada guru kelas terkait pemanfaatan aplikasi microsoft power point untuk membuat animasi dan materi ajar audio visual.

3. Tahap Evaluasi Akhir

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap akhir kegiatan. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan dan menerapkan aplikasi power point sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat kreatif.

C. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan suatu tolak ukur dari suatu kegiatan, sehingga umpan balik yang dihasilkan dari suatu kegiatan bisa diukur melalui keberhasilan yang diperoleh. Indikator keberhasilan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi power point sebagai media pembelajaran ini dilihat dari respon positif dan adanya perkembangan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi power point berdasarkan hasil kegiatan evaluasi berupa praktek/latihan di setiap akhir pertemuan.

Tabel 1. Indikator keberhasilan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi power point sebagai media pembelajaran di SD N Kuta Pasie Baet Baitussalam

Waktu Pelaksanaan	Rencana Kegiatan	Rincian Kegiatan	Indikator Keberhasilan
Tahapan 1	Sosialisasi	1. Melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan mendiskusikan kegiatan yang akan dilakukan 2. Melakukan audiensi tentang jadwal dan tempat pelaksanaan	Mendapatkan respon positif tentang perizinan, penyesuaian waktu dan tempat kegiatan
Tahapan 2	Pelatihan	1. Menyiapkan segala kebutuhan kegiatan mencakup bahan baku dan perlengkapan 2. Mengumpulkan	Tersedianya bahan baku dan segala perlengkapan yang dibutuhkan. Jumlah peserta yang hadir sesuai yang diharapkan. Pemberian

		peserta sesuai dengan jadwal yang telah dilaksanakan 3. Melakukan pemberian materi pelatihan yang dilanjutkan dengan kegiatan kerja langsung/praktek	materi yang jelas dan proporsional.
Tahapan 3	Evaluasi	Mengamati respon positif guru dan perkembangan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi power point berdasarkan hasil kegiatan praktek/latihan di setiap akhir pertemuan.	Guru antusias dalam membuat animasi dan membuat materi ajar audio visual menggunakan aplikasi power point

D. Jadwal Kegiatan

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 (satu) minggu, dengan rincian dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Hari ke-						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Persiapan							
	a. survey							
	b. Perizinan tempat dan kerjasama dengan pihak terkait							
2	Sosialisasi dan audiensi							

3	Persiapan perlengkapan kegiatan							
4	Pelaksanaan kegiatan pelatihan			[REDACTED]				
5	Evaluasi				[REDACTED]			
6	Penyusunan Laporan							

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan berdasarkan hasil riset yang telah dilakukan dan juga terkait dengan kebutuhan guru SD untuk mengembangkan kompetensi pedagogisnya, dalam hal ini untuk pengembangan metode pengajaran melalui ragam media pembelajaran.

Kegiatan ini diikuti oleh 15 orang guru kelas dan dilaksanakan dari tanggal 10-17 Januari 2022. Kegiatan dilaksanakan di ruang guru SD N Kuta Pasie. Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi oleh tim yang selanjutnya diikuti oleh latihan/praktek langsung oleh guru. Materi pelatihan diantaranya meliputi materi tentang pengenalan dan pemanfaatan fitur dasar power point, pembuatan animasi dan pembuatan materi ajar audio visual. Penyampaian materi dilakukan sekaligus dengan tanya jawab dari para peserta.

Secara umum kegiatan ini berhasil dilaksanakan dengan baik. Berikut tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan antara lain:

Tabel 3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Kegiatan	Waktu
1.	Koordinasi dengan pihak LPPM terkait kegiatan pengabdian yang akan dilakukan	1 Januari 2022
2.	Pengurusan surat tugas untuk pelaksanaan kegiatan PKM	2 Januari 2022
3.	Koordinasi dengan kepala sekolah SD Negeri Siem terkait pelaksanaan PKM	4 Januari 2022
4.	Penentuan jadwal kegiatan PKM	4 Januari 2022
5.	Pelaksanaan Kegiatan PKM	10-17 Januari 2022
6.	Evaluasi Kegiatan PKM	18 Januari 2022
7.	Penyusunan Laporan PKM	20-26 Januari 2022

B. Pembahasan Kegiatan

Persiapan awal untuk pelaksanaan kegiatan dimulai dengan melakukan persiapan terkait dengan model kegiatan yang akan dilakukan. Beberapa proses

diskusi dilakukan antara tim pengabdian dengan pihak sekolah yang pada akhirnya membuat rencana proses kegiatan yang akan dilakukan. Pelaksanaan kegiatan PKM ini secara umum sesuai dengan target tim pengabdian, mulai dari jumlah peserta, hasil yang diharapkan, dan evaluasi yang berjalan dengan lancar, walaupun ada berbagai hambatan mulai dari mencari waktu yang tepat sampai masalah pencarian tempat, akhirnya semua bisa dipecahkan dengan kerjasama semua pihak yang mendukung terselenggaranya kegiatan ini.

Evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan keikutsertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menyaring data kebermaknaan program pada para peserta. Berdasarkan hasil produk berupa media pembelajaran interaktif dengan program Powerpoint, secara umum para peserta telah mengetahui dasar-dasar penggunaan program dan telah mampu menerapkannya dalam pembuatan media. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini mendapatkan respon yang positif dari peserta. Sejak pertama kali program ini dibicarakan dengan pihak sekolah SD N Kuta Pasie, antusiasme sangat terasa, bahkan munculnya kegiatan ini justru didorong dari kebutuhan guru untuk menambah dan mengembangkan materi tentang media pembelajaran. Atas dasar kebutuhan guru-guru itulah kemudian tim pengabdian mulai melakukan koordinasi dengan pihak terkait untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

BAB IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada guru tentang media pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan aplikasi power point yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (KBM).

2. Saran

Melalui kegiatan ini, diharapkan guru lebih terampil dalam mengembangkan pembelajaran berbasis komputer sehingga dapat menciptakan berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, pihak sekolah perlu memfasilitasi dan mendorong pengembangan kemampuan bagi para guru khususnya pada penerapan pembelajaran berbasis komputer sehingga profesionalitas dan kualitas pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Marisa. 2011. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yudhi M. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press

Lampiran 1. List Biaya Pelaksanaan Kegiatan

No	Spesifikasi	Jumlah Satuan	Harga Satuan (Rp)	Harga Total (Rp)
1.	Bahan habis pakai a. Kertas HVS b. Alat tulis	1 rim 1 set	50.000 30.000	50.000 30.000
2.	Penyusunan proposal a. Penggandaan proposal	3 eks	15.000	45.000
3.	Penggandaan materi	20 eks	5.000	100.000
4.	Snack	20 x 4	5.000	400.000
5.	Makan Siang	25 x 4	25.000	2.500.000
6.	Transportasi lokal	4 Kali x 3 orang	50.000	600.000
7.	Pembuatan laporan a. Penggandaan laporan	3 eks	50.000	150.000
8.	Pembuatan sertifikat	20 lembar	5.000	100.000
Total Biaya				3. 975.000

Lampiran 2. Tim Pelaksana Kegiatan

1) Ketua pelaksana PKM

Nama : Regina Rahmi, M.Pd
NIDN : 0103038204
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Bidang keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris

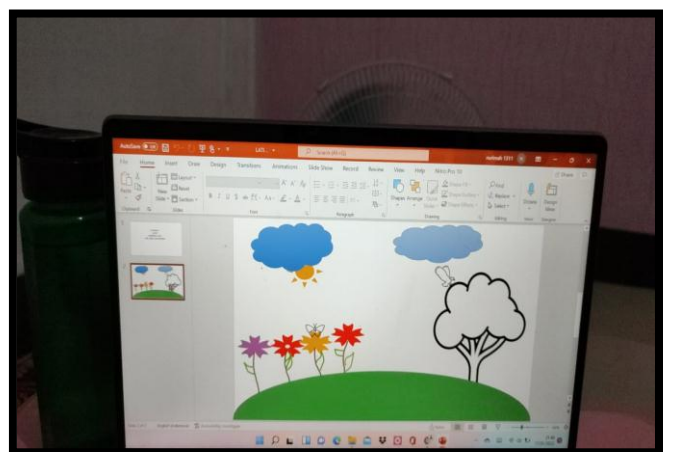
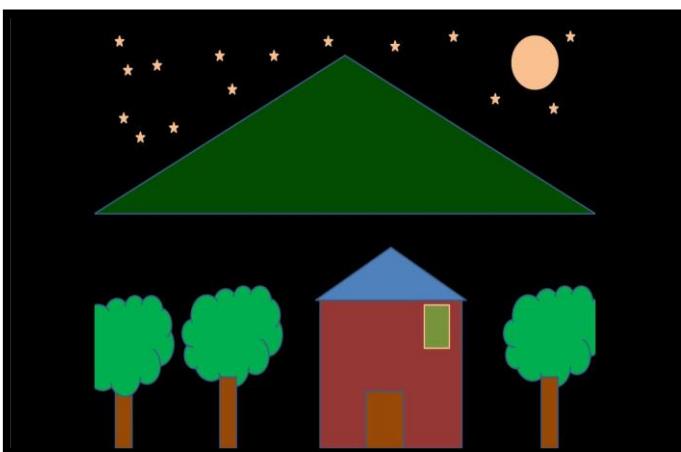
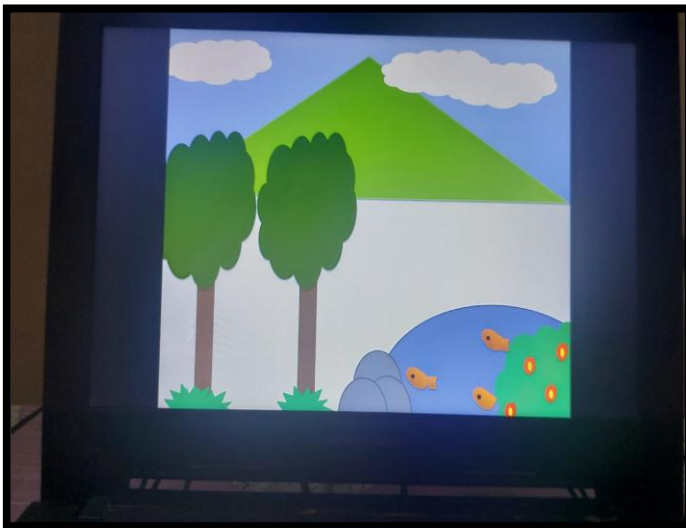
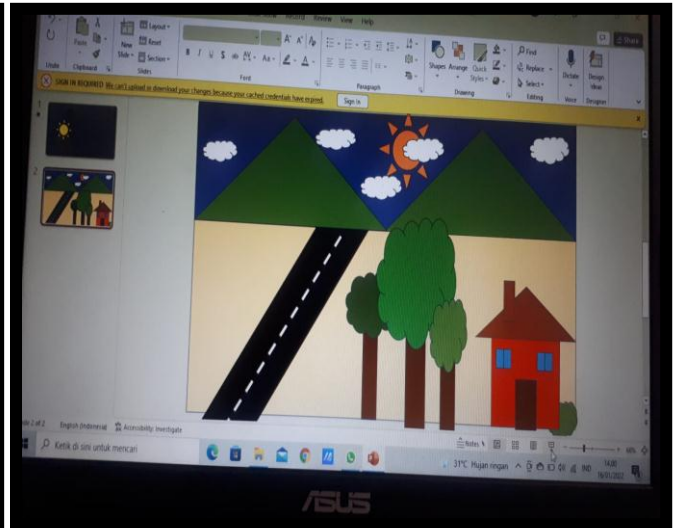
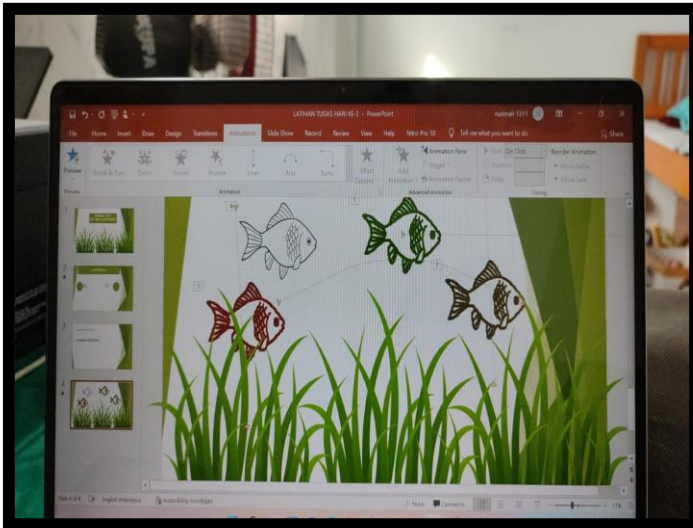
2) Anggota pelaksana PKM

Nama : Safrina Junita, M.Pd
NIDN : 1317069101
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Bidang keahlian : Pendidikan IPA

3) Anggota pelaksana PKM

Nama : Haris Munandar, M.Pd
NIDN : 1316038901
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Bidang Keahlian : Pendidikan IPA

Lampiran 3. Hasil latihan pembuatan animasi sederhana



Lampiran 4. Dokumentasi kegiatan







**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KUTA PASIE**

Jln. Laksmiana Malahayati Km. 7 Gampong Baet Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar Kode Pos 23373

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/16 / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Kuta Pasie, menerangkan bahwa:

No	NAMA	NIDN
1	Regina Rahmi, M.Pd	0103038204
2	Safrina Junita, M.Pd	1317069101
3	Haris Munandar, M.Pd	1316038901

Nama-nama tersebut di atas telah melakukan Pengabdian kepada Masyarakat dengan Judul "Pelatihan Pembuatan Media Ajar Berbasis Video Bagi Guru SD N Kuta Pasie Gampong Baet, Kecamatan Baitussalam" yang akan dilaksanakan pada tanggal 10 sampai 17 Januari 2022.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Baet, 07 Februari 2022
Kepala Sekolah

Nasrullah, S.Pd
Np. 19801212 200504 1 005



DAFTAR HADIR PESERTA KEGIATAN PENGABDIAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI KUTA PASIE

NO	NAMA	HARI /TANGGAL KEGIATAN				
		10-Jan	12-Jan	14-Jan	17-Jan	18-Jan
1	Trauli A-ma	d	d	d	d	d
2	Mardiana, s.pd	mt	mt	mt	mt	mt
3	Laila Ichairina, Spd,	py	py	py	py	py
4	Syafwanti, S.Pd	st	st	st	st	st
5	Xlur Asiah s.pd.1	nr	nr	nr	nr	nr
6	Fahilda Lifa, s.pd	uf	uf	uf	uf	uf
7	Nurimah, S.Pd.1	op	op	op	op	op
8	Amna s.pd.	zy	zy	zy	zy	zy
9	AGUSTIAR s.pd.	z	z	z	z	z
10	JHA MURNI s.pd	z	z	z	z	z
11	Evidarwina, s.pd	z	z	z	z	z
12	Narsullah, s.pd	decey	decey	decey	decey	decey
13	Riaki Furgan	Rf	Rf	Rf	Rf	Rf
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						